

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR RENANG GAYA BEBAS (*CRAWL*)
(Studi pada Siswa kelas X Jurusan Teknik Kapal Penangkap Ikan SMK Negeri 4 Probolinggo)**

Firly Baihaqi Martindar

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi. Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya

Sasminta Christina Yuli Hartati

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi. Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Dalam proses belajar mengajar di sekolah, Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (Penjasorkes) sebagaimana mata pelajaran yang lain memiliki kurikulum yang diarahkan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Penekanan utama dari pembelajaran Penjasorkes adalah bagaimana membuat siswa senang dan gembira dalam melakukan aktifitas gerak. Dalam hal ini guru memegang peran penting sebagai unsur kunci dalam peningkatan pembelajaran anak-anak bangsa di sekolah adalah mutu guru. Berhasil tidaknya proses pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa. Pembelajaran kooperatif telah dikembangkan dan diteliti, terdapat berbagai macam model pembelajaran kooperatif antara lain *Student Team achievement Division* (STAD), *Team Games Turnament* (TGT), *Team-Assited Individualization* (TAI), *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC), *Learning Together* dan *Jigsaw II*.

Tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya dan seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar renang gaya bebas (*crawl*) pada siswa kelas X Jurusan Teknik Kapal Penangkap Ikan SMK Negeri 4 Probolinggo. Sasaran penelitian ini adalah kelas X Jurusan Teknik Kapal Penangkap Ikan SMK Negeri 4 Probolinggo yang jumlah sampel sebanyak 36 siswa. Metode dalam analisis data ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan pendekatan deskriptif kuantitatif.

Kesimpulan hasil penelitian adalah: Dengan mengkonsultasikan nilai t_{hitung} (7,244 > t_{tabel} (2,042). Terdapat perbedaan yang signifikan pemberian model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar renang gaya bebas (*crawl*) pada Siswa kelas X Jurusan Teknik Kapal Penangkap Ikan SMK Negeri 4 Probolinggo dengan peningkatan 9,7%.

Kata Kunci: Pembelajaran, Tipe *Team Games Tournament*, Renang Gaya Bebas.

Abstract

In the process of teaching and learning in schools, Physical Education, Sport, and Health (Penjasorkes) as other subjects have a curriculum geared to achieve the goals set. The main emphasis of Penjasorkes learning is how to make students happy and excited in doing activities of motion. In this case the teacher plays an important role as a key element in improving children's learning in the nation's schools is the quality of teachers. Success of the learning process is determined by many factors including the factor of teachers in implementing the teaching and learning process, because teachers can directly affect, creating and improving intelligence and skills of students. Cooperative learning has been developed and researched, there are various models of cooperative learning among other achievement Student Team Division (STAD), Team Games Tournament (TGT), Team-assited Individualization (TAI), Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC), Learning Together and jigsaw II.

The purpose of this research is to determine whether or not and how much influence cooperative learning model Team Games Tournament (TGT) on learning outcomes freestyle (*crawl*) in class X shipping department Vocational High School 4 Probolinggo. Objectives of this study are X class shipping department Vocational School District 4 Probolinggo the total sample of 36 students. Methods in the analysis of this data using methods of experimental research with quantitative descriptive approach.

Conclusion of the study are: consultation on valuable t_{count} (7,244) > t_{table} (2,042) any difference who significant model kooperatif learning tipe team games tournament (TGT) on learning discution free style swimming (*crawl*) in class X shipping department Vocational High School 4 Probolinggo with upgrading 9,7%.

Keywords: Learning, Study Team Games Tournament, Swimming Freestyle.

PENDAHULUAN

Dalam proses belajar mengajar di sekolah, Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (Penjasorkes) sebagaimana mata pelajaran yang lain memiliki kurikulum yang diarahkan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Pencapaian tujuan tersebut tergantung pada kegiatan belajar yang berlangsung di sekolah. Salah satu cara untuk mencapai tujuan Penjasorkes adalah dengan menerapkan suatu pendekatan yang mampu diterima oleh siswa. Pendekatan tersebut dapat berupa dorongan/kesempatan yang luas bagi siswa untuk beraktifitas.

Menurut Kristiandaru, (2010: 33) mengemukakan bahwa Penjasorkes adalah bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktifitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan, jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi, selaras, dan seimbang. Penjasorkes bukan hanya bertugas mendidik siswa dalam perkembangan dan pertumbuhan jasmani saja, akan tetapi juga penanaman sikap dan nilai-nilai hidup yang benar, untuk itu perlu adanya peningkatan Penjasorkes di lingkungan sekolah.

Dalam pembelajaran guru harus pandai memilih model pembelajaran yang variatif, menarik, serta melibatkan aktifitas maupun tanggung jawab siswa. Begitu juga dengan penyampaian pembelajaran Penjasorkes dengan pokok bahasan aquatik air yaitu renang, penyampaian pembelajarannya harus disesuaikan standart kompetensi dasar. Karena pembelajaran yang akan disampaikan adalah pembelajaran renang gaya bebas (*crawl*) yang mengandung unsur gerak dan siswa membutuhkan banyak pengalaman dari berbagai sumber, maka metode untuk menyampaikan pembelajaran haruslah dengan metode pembelajaran yang tepat.

Menurut Slavin (dalam Nur 2008: 11) menyatakan bahwa, pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* mengacu pada model pengajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil yang terdiri empat siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda dan saling membantu dalam belajar. Pembelajaran kooperatif telah dikembangkan dan diteliti, terdapat berbagai macam model pembelajaran kooperatif antara lain *Student Team achievement Division* (STAD), *Team Games Turnament* (TGT), *Team-Assited Individualization* (TAI), *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC), *Learning Together* dan *Jigsaw II*.

Pada model pembelajaran kooperatif TGT, melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT secara garis besar melibatkan kerjasama kelompok sehingga siswa dapat belajar dengan sungguh-sungguh untuk mempelajari atau memecahkan masalah, sehingga model pembelajaran kooperatif TGT sangat penting dalam menunjang proses tercapainya hasil belajar yang optimal Slavin (dalam Nur 2008: 14).

Pembelajaran renang pada dasarnya diarahkan agar siswa dapat mengetahui teknik-teknik renang yang benar, sekaligus siswa dapat mempraktekkan langsung materi renang yang telah diajarkan khususnya renang gaya bebas (*crawl*). Dalam pembelajaran renang gaya bebas (*crawl*) hendaknya dilaksanakan dengan praktek secara langsung di lapangan serta diharapkan agar siswa dapat menerima pelajaran dengan jelas. Di dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian pada siswa kelas X Jurusan Teknik Kapal Penangkap Ikan SMK Negeri 4 Probolinggo, menurut guru penjas dalam sekolah ini masih belum mempunyai prasarana yaitu kolam renang dan tempat kolam yang jauh dari sekolah SMK negeri 4, dalam proses pembelajaran guru penjasorkes mengalami kesulitan pembelajaran renang sehingga standar kompetensi dan kompetensi dasar hanya dilaksanakan satu bulan satu kali proses pembelajaran dan sebagai alat untuk mencapai tujuan kurikulum dengan menekankan pada tercapainya kompetensi dasar siswa, seperti meningkatnya motivasi belajar siswa, terjalannya kerjasama antara siswa serta muncul kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan mengambil keputusan di saat yang tepat pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti akan melakukan penelitian dengan judul, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Renang gaya Bebas(*Crawl*)" Pada Siswa kelas X Jurusan Teknik Kapal Penangkap Ikan SMK Negeri 4 Probolinggo.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar renang gaya bebas (*crawl*) pada siswa kelas X Jurusan Teknik Kapal Penangkap Ikan SMK Negeri 4 Probolinggo dan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar renang gaya bebas (*crawl*) pada siswa kelas X Jurusan Teknik Kapal Penangkap Ikan SMK Negeri 4 Probolinggo

Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Joyce (dalam Trianto, 2007: 5) Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain. Selanjutnya Joyce menyatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarahkan kita ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Merujuk pemikiran Joyce (dalam Suprijono, 2009:46) fungsi model adalah "*each model guides us as we design instruction to help students achieve various objectives*". Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide.

Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Arends (dalam Trianto, 2007:5) menyatakan *“The term teaching model refers to a particular approach to instruction that includes its goals, syntax, environment, and management system.”* Istilah model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya dan sistem pengelolaannya. Ciri-ciri khusus model pembelajaran menurut Kardi dan Nur (dalam Trianto, 2007:6) adalah sebagai berikut:

1. Rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai)
3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Suyatno (2009:51), “model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerjasama saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri”.

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menekankan belajar dalam kelompok heterogen, saling membantu satu sama lain, bekerjasama menyelesaikan masalah, dan menyatukan pendapat untuk memperoleh keberhasilan yang optimal baik kelompok maupun individual.

Menurut Ibrahim,dkk (2000:6) terdapat beberapa unsur dasar yang ada pada model pembelajaran kooperatif, yaitu:

1. Siswa dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa “sehidup sepenangungan bersama”.
2. Siswa bertanggungjawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya, seperti milik mereka sendiri.
3. Siswa haruslah melihat bahwa semua anggota didalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama.
4. Siswa haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya.
5. Siswa akan dikenakan evaluasi atau diberikan hadiah/penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok.
6. Siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
7. Siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Menurut Ibrahim (2000:7-9) tujuan pembelajaran dan hasil belajar kooperatif dikembangkan untuk

mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting, sebagai berikut:

1. Hasil belajar akademik
2. Penerimaan terhadap perbedaan individu
3. Pengembangan keterampilan sosial

Menurut Rusman (2011:211) terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan dalam pembelajaran kooperatif seperti tergambar pada tabel 2.1 di bawah ini:

Tabel 1 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Tahap	Tingkah Laku Guru
Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar
Tahap 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan
Tahap 3 Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien
Tahap 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka
Tahap 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Tahap 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT)

Menurut Slavin (dalam Ratumanan, 2004:130). kooperatif tipe TGT terdiri dari sirkel aktivitas pembelajaran sebagai berikut:

1. Mengajar: Guru menyajikan pelajaran.
2. Belajar kelompok: Siswa mengerjakan lembar kerja (*work sheet*) dalam masing-masing kelompok untuk menguasai materi pelajaran.
3. Turnamen: Siswa-siswa melakukan permainan yang terdiri dari tiga siswa.
4. Penghargaan kelompok: Skor kelompok dihitung berdasarkan skor turnamen anggota kelompok.

Menurut Ratumanan (2004:138) Tahap-tahap yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Tahap-tahap Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT

Tahapan	Kegiatan Guru
Tahap 1 Pembentukan kelompok (<i>team</i>)	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 siswa secara heterogen berdasarkan jenis kelamin dan kemampuan akademik
Tahap 2 Pemberian materi	Guru memberikan materi melalui presentasi kelas berupa pengajaran langsung atau diskusi
Tahap 3 Belajar kelompok (<i>games</i>)	Semua anggota kelompok belajar dan lebih khusus untuk menyiapkan anggotanya agar dapat menyelesaikan tugas gerak dari guru
Tahap 4 Turnamen	Siswa melakukan pertandingan antar kelompok yang berisi pembelajaran inti
Tahap 5 Skor individu	Siswa mendapat skor yang diperoleh masing-masing anggota dalam tes akhir
Tahap 6 Skor kelompok	Skor kelompok diperoleh dari rata-rata nilai perkembangan anggota kelompok
Tahap 7 Penghargaan	Guru menghitung nilai kelompok dan memberikan penghargaan atau hadiah kepada kelompok yang bernilai tinggi

Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan akibat atau sebab dari proses belajar-mengajar. Tergolong pada hasil belajar ini adalah perubahan perilaku yang meliputi pengetahuan dan keterampilan serta kemampuan, perubahan sikap, serta nilai siswa. Perubahan itu dapat dilihat dari penambahan pengetahuan, peningkatan kemampuan, sikap, dan nilai yang lebih matang (Supandi, 1992:80).

Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku. Walaupun tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, akan tetapi aktivitas belajar pada umumnya disertai perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku pada kebanyakan hal merupakan sesuatu perubahan yang dapat diamati.

Pengertian Renang Gaya Bebas (*Crawl*)

Teknik gaya berenang yang dipertandingkan sampai saat ini ada 4 (empat) yakni gaya bebas (*crawl* atau *freestyle*), gaya punggung (*backstroke*), gaya kupu-kupu (*butterfly stroke*) dan gaya dada (*breaststroke*). Menurut Sutrisno (2011:29) Gaya bebas (*crawl* atau *freestyle*) adalah gaya yang menggunakan gerakan mengayunkan lewat atas permukaan air. Gaya ini disebut juga gaya *crawl*. Gaya bebas merupakan gaya tercepat. Teknik renang gaya bebas ada 6 (enam) hal yang perlu kita perhatikan, yaitu sebagai berikut:

1. Posisi badan.
2. Gerakan kaki gaya bebas.
3. Gerakan tangan.
4. Urutan gerakan tangan gaya bebas.
5. Pernafasan.

6. Koordinasi gerakan kaki dan tangan

Pengertian Hasil Belajar Renang Gaya Bebas (*Crawl*)

Hasil belajar renang gaya bebas (*crawl*) adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa dalam melakukan suatu bentuk aktivitas dengan terjadinya perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman belajar dengan materi renang gaya bebas (*crawl*) dan dapat ditunjukkan dengan hasil tes renang gaya bebas (*crawl*).

METODE

Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan gejala, fenomena atau peristiwa tertentu. Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait dengan fenomena, kondisi atau variabel tertentu dan tidak dimaksudkan untuk melakukan pengujian hipotesis (Maksum, 2008:13).

Desain penelitian yang digunakan adalah desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Maksum (2008:47) mengatakan, “Desain ini tidak ada kelompok kontrol, dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Kelebihan desain ini adalah dilakukannya *pretest* dan *posttest* sehingga dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan”.

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di SMK Negeri 4 Probolinggo Jalan Semeru 123, Probolinggo.

Sampel adalah sebagian kecil individu atau objek yang dijadikan wakil dalam penelitian (Maksum, 2009:39). Dalam penelitian ini, menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*, yang cara pengambilannya adalah dimana setiap populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih menjadi anggota sampel dengan cara acak atau undian yaitu kelas X Jurusan Teknik Kapal Penangkap Ikan SMK Negeri 4 Probolinggo yang terdiri dari 2 kelas yang berjumlah 36 siswa dan 30 siswa. Kemudian dari dua kelas tersebut diundi untuk menjadi sampel dengan mengambil kertas yang satu bertuliskan sampel dan yang satu lagi bertuliskan kosong dari kedua kelas tersebut yang mendapatkan kertas bertuliskan sampel maka akan menjadi kelas eksperimen dengan diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, dari kedua kelas tersebut yang terpilih menjadi kelas eksperimen adalah kelas Teknik Kapal Penangkap Ikan yang berjumlah 36 siswa.

Instrument Penelitian

Instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Untuk memperoleh data peneliti menggunakan metode pengumpulan data tes. Tes adalah sebuah prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data atau keterangan yang diinginkan dengan cara yang relatif tepat (Maksum, 2008:55).

Untuk instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah berupa tes, yaitu tes *kognitif*, *afektif* dan *psikomotor*

1. Tes Pengetahuan (*Kognitif*)

Tes ini berupa 19 pertanyaan materi renang gaya bebas, tes objektif dengan 15 soal berupa pilihan ganda (*multiple choice*) dan tes subjektif dengan 4 soal berupa uraian (*essay*)

2. Lembar Pengamatan (*Afektif*)

Pengamatan dalam penelitian ini dilakukan selama proses pembelajaran renang gaya bebas dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Tabel 3 Lembar Penilaian Afektif

No	Nama	Perilaku Yang Diharapkan										Jumlah	Nilai
		Semangat Kerjasama					Kejelasan peran siswa tiap kelompok						
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
1													
2													

Catatan :

- a. Kriteria Penskoran : 5 = Baik Sekali, 4 = Baik, 3 = Sedang, 2 = Kurang, 1 = Kurang Sekali

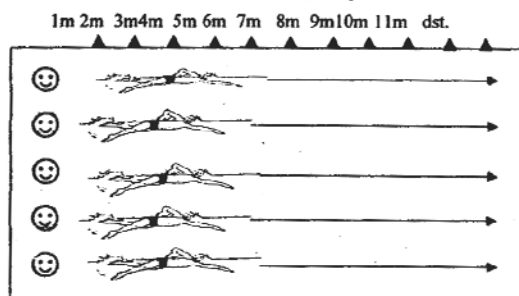
- b. Skor butir kegiatan = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

Tabel 4 Lembar Observasi Model Pembelajaran TGT

No.	Langkah-langkah	Apakah dilakukan	
		Ya	Tidak
1	Pembentukan kelompok		
2	Pemberian materi		
3	Belajar kelompok (<i>game</i>)		
4	<i>Tournament</i>		
5	Pemberian skor individu		
6	Pemberian skor kelompok		
7	Penghargaan		

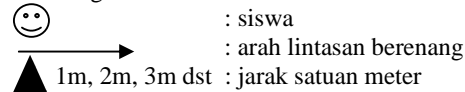
3. Tes Keterampilan (*Psikomotor*)

Tes keterampilan dengan menggunakan tes renang gaya bebas (*crawl*) untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diperoleh dari teknik dan jarak yang ditempuh dalam melakukan renang gaya bebas (*crawl*). Adapun tes renang gaya bebas (*crawl*) yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gamabr 1. Tes Renang Gaya Bebas (*Crawl*) Jarak 25 meter (PRSI: 2000)

Keterangan :



Pelaksanaan tes :

- Setiap siswa harus melakukan renang gaya bebas (*crawl*).
- Siswa diberi kesempatan sekali dalam melakukan renang gaya bebas (*crawl*).
- Pada saat pemberhentian pertama renang gaya bebas (*crawl*) maka jarak tersebut yang akan diukur jaraknya.

Teknik Analisis Data

1. Mean (Rata-rata)

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = rata-rata

$\sum X$ = Jumlah total nilai dalam distribusi

N = jumlah individu (Maksum, 2007:15)

2. Standart deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

SD = Standar deviasi

$\sum X^2$ = Jumlah total nilai dalam distribusi dikuadratkan

N = Jumlah individu (Maksum, 2009: 27)

3. Varian

$$S_1 = \frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}$$

S_1 = Varian

$\sum X^2$ = Jumlah nilai dikalikan frekuensi dan dikuadratkan

$\sum X$ = Jumlah nilai dikalikan frekuensi

(Maksum, 2009:30)

4. Uji Normalitas

$$X^2 = \sum \left[\frac{(fo - fe)^2}{fe} \right]$$

Keterangan :

X^2 : Nilai *chi-square*

fo : Frekuensi yang diperoleh

fe : Frekuensi yang diharapkan (Maksum, 2009:47)

5. Uji T (Untuk Sampel yang Sejenis)

$$t = \frac{\sum d}{\sqrt{\frac{(\sum d^2) - (\sum d)^2}{N-1}}}$$

Keterangan:

d = Perbedaan setiap pasangan skor (*pretest-posttest*)

N = Jumlah sampel

$$\text{Peningkatan} = \frac{Md}{M_{pretest}} \times 100$$

(Maksum, 2009: 41)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data *Pre-Test* dan *Post-Test* Tes Kognitif pada Siswa SMK Negeri 4 Kota Probolinggo

Pada deskripsi data ini peneliti membahas tentang rata-rata, simpangan baku, varians, nilai tertinggi dan nilai terendah yang didapat dari data hasil tes kognitif *pre-test* dan *post-test* adalah sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Tes Kognitif pada Siswa SMK Negeri 4 Kota Probolinggo

Deskripsi Data	Tes Kognitif		Beda
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	
Rata-rata / <i>Mean</i>	78,67	96,92	18,25
Standar Deviasi (SD)	5,404	1,556	-3,848
Varians (S^2)	29,200	2,421	-26,779
Nilai Terendah	68	90	
Nilai Tertinggi	90	98	

2. Deskripsi Data *Pre-Test* dan *Post-Test* pengamatan Afektif pada siswa SMK Negeri 4 Kota Probolinggo

Pada deskripsi data ini peneliti membahas tentang rata-rata, simpangan baku, varians, nilai tertinggi dan nilai terendah yang didapat dari data hasil pengamatan afektif *pre-test* dan *post-test* adalah sebagai berikut:

Tabel 6 Hasil Tes Afektif pada Siswa SMK Negeri 4 Kota Probolinggo

Deskripsi Data	Pengamatan Afektif		Beda
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	
Rata-rata / <i>Mean</i>	7,44	8,44	1
Standar Deviasi (SD)	0,843	0,909	0,066
Varians (S^2)	0,711	0,825	0,114
Nilai Terendah	6	7	
Nilai Tertinggi	9	11	

3. Deskripsi Data *Pre-Test* dan *Post-Test* tes psikomotor pada Siswa SMK Negeri 4 Kota Probolinggo

Pada deskripsi data ini peneliti membahas tentang rata-rata, simpangan baku, varians, nilai tertinggi dan nilai terendah yang didapat dari data hasil *pre-test* dan *post-test* renang gaya bebas adalah sebagai berikut :

Tabel 7 Hasil Tes Psikomotor pada Siswa SMK Negeri 4 Kota Probolinggo

Deskripsi Data	Psikomotor		Beda
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	
Rata-rata / <i>Mean</i>	25,35	23,64	1,71

Standar Deviasi (SD)	3,407	3,127	0,28
Varians (S^2)	11,609	9,780	1,829
Nilai Terendah	19	17	
Nilai Tertinggi	32	29	

4. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas digunakan pada skor awal dari masing-masing sampel. Dari perhitungan SPSS 17.00 for windows menggunakan uji normalitas *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dengan ketentuan pengujian jika nilai signifikansi dari nilai hitung *Kolmogorov-Smirnov* berada di atas nilai alpha (5%) atau 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Sedangkan jika nilai signifikansi dari nilai hitung *Kolmogorov-Smirnov* berada di bawah nilai alpha (5%) atau 0,05 maka H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Tabel 8 Hasil Pengujian Normalitas

Model	N	Kolmogorov-Smirnov Z	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keterangan
Kognitif <i>Pre-test</i>	36	0,635	0,815	Normal
Kognitif <i>Post-test</i>	36	1,541	0,017	Tidak Normal
afektif <i>Pre-test</i>	36	1,470	0,027	Tidak Normal
afektif <i>Post-test</i>	36	1,626	0,010	Tidak Normal
psikomotor <i>Pre-test</i>	36	0,747	0,633	Normal
Psikomotor <i>Post-test</i>	36	1,109	0,171	Normal

5. Uji *Paired Sample t-test* (uji beda berpasangan).

Dengan mengkonsultasikan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} , maka dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena nilai t_{hitung} (7,244 > t_{tabel} (2,042). Dengan kata lain bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pemberian model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar renang gaya bebas (*crawl*) pada Siswa kelas X Jurusan Teknik Kapal Penangkap Ikan SMK Negeri 4 Probolinggo dengan peningkatan sebesar 9,7%.

Pembahasan

Hasil penelitian mengatakan bahwa hasil *pre-test* renang gaya bebas nilai pada siswa SMK Negeri 4 jurusan teknik kapal penangkap ikan Kota Probolinggo memiliki nilai rata-rata sebesar 25,35, standar deviasi sebesar 3,407, dan nilai varians sebesar 11,609, dengan nilai terendah sebesar 19 dan nilai tertinggi sebesar 32. Sedangkan hasil *posttest* renang gaya bebas nilai pada siswa SMK Negeri 4 Kota Probolinggo memiliki rata-rata 23,64, nilai standar deviasi sebesar 3,127, dan nilai varians sebesar 9,780, dengan nilai terendah sebesar 17 dan nilai tertinggi sebesar 29.

Untuk mengetahui keberartian nilai koefisien *Paired sample t-test* (uji beda rata-rata berpasangan). Hasil penelitian mengatakan bahwa analisa *Paired sample t-test* (uji beda rata-rata berpasangan) didapatkan: nilai t_{hitung} (7,244) > t_{tabel} (2,042). Dengan kata lain bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pemberian model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar renang gaya bebas (*crawl*)

pada Siswa kelas X Jurusan Teknik Kapal Penangkap Ikan SMK Negeri 4 Probolinggo

Hasil tersebut merupakan suatu bukti bahwa terdapat peningkatan hasil belajar renang gaya bebas (*crawl*) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) pada siswa kelas X Jurusan Teknik Kapal Penangkap Ikan SMK Negeri 4 Probolinggo.

PENUTUP

Simpulan

1. Dengan mengkonsultasikan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} , maka dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena nilai t_{hitung} ($7,244 > t_{tabel}$ ($2,042$)). Dengan kata lain bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pemberian model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar renang gaya bebas (*crawl*) pada Siswa kelas X Jurusan Teknik Kapal Penangkap Ikan SMK Negeri 4 Probolinggo.
2. Besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar renang gaya bebas (*crawl*) pada Siswa kelas X Jurusan Teknik Kapal Penangkap Ikan SMK Negeri 4 Probolinggo adalah 9,7%.

Saran

1. Pada pembelajaran guru diharapkan memberikan demo atau memperagakan tugas gerak secara berulang agar siswa lebih jelas memahami tugas gerak yang diberikan.
2. Dalam pengelompokan siswa, diharapkan benar-benar sudah disiapkan sebelum proses pembelajaran agar tidak menghabiskan waktu yang lama.
3. Pemberian *feedback* diharapkan sesaat setelah siswa melakukan tugas gerak yang benar.
4. Walaupun hasil penelitian ini menyimpulkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) berjalan efektif, dalam pelaksanaan pembelajaran penjasorkes nantinya diharapkan tetap menggunakan perpaduan dari beberapa metode agar pembelajaran lebih menarik.

Maksum, Ali. 2008. *Buku Ajar Matakuliah Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa Penerbit.

Maksum, Ali. 2009. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

Ratumanan, Tanwey, Gerson. 2004. *Belajar dan pembelajaran (edisi revisi 11)*. Surabaya: Unipres.

Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Bandung: Rajagrafindo Persada.

Nur. Muhamad. dkk. 2008. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press.

Sudjana, Nana. 2010. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.

Supandi. 1992. *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Surabaya: Pustaka Pelajar.

Sutrisno, Meilany. 2011. *Perenang Berprestasi*. Jakarta: PT. Musi Perkasa Utama.

Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

DAFTAR RUJUKAN

Ibrahim, Muslimin. Et All. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Unesa Press.

Advendi, Kristiandaru. 2010. *Manajemen Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.

Maksum, Ali. 2007. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.